Reglas Estándar de Juego ITSF (Standard Matchplay Rules) – Versión 2.0

Publicado en diciembre de 2023

---

1. Introducción

1.1 Contexto

Las Reglas Estándar de Juego (Standard Matchplay Rules, SMR) representan un cambio fundamental en la forma de estructurar y comunicar las reglas del futbolín de competición.

Este proyecto comenzó con el reconocimiento de que el reglamento ITSF de 2016 había quedado anticuado. A partir de las reglas originales adoptadas por la ITSF, los cambios acumulados a lo largo del tiempo dieron como resultado un documento inconsistente que requería una revisión.

Con este objetivo en mente, se creó un nuevo sistema: las SMR introducen una terminología novedosa y uniforme para describir procesos y reglas. La versión 1.0 fue simplemente una "traducción directa" del reglamento 2016, sin cambios de reglas, lo que ayudó a detectar errores y omisiones que luego se corrigieron en la versión 1.1. Ninguna de estas versiones modificó reglas.

La versión 2.0 marca el inicio de las actualizaciones en las reglas de juego. Es el primer documento de la serie SMR que incluye cambios reales en las reglas.

1.2 Filosofía

Las SMR se basan en un conjunto de definiciones unificadas utilizadas coherentemente en todo el documento. Esta metodología encapsula la complejidad del juego, permitiendo una redacción precisa y concisa, minimizando ambigüedades, subjetividades, redundancias y contradicciones.

Este enfoque facilita:

- la interpretación clara por parte de jugadores y árbitros,
- traducciones precisas a otros idiomas,
- la creación de reglamentos derivados para otros formatos,
- y el desarrollo de una terminología estandarizada en el futbolín.

1.3 Estructura del documento

Las palabras o frases en *cursiva* indican términos definidos, cuyo significado específico aparece en la sección de definiciones.

Las secciones generalmente siguen un patrón: primero se describe lo que los jugadores pueden o deben hacer; luego se especifican las restricciones (lo que no se debe hacer) y sus respectivas penalizaciones.

Las reglas y penalizaciones tienen nombre, no número. Las instrucciones sobre cómo aplicar las penalizaciones están agrupadas en una sección independiente.

Algunas reglas incluyen interpretaciones. Estas no son reglas en sí mismas, pero ilustran cómo deben manejarse situaciones típicas o especiales.

1.4 Interpretación de las reglas

Cuando surjan dudas o contradicciones, se debe seguir este orden para resolverlas:

1. La versión en inglés del documento tiene prioridad sobre las traducciones.
2. Asumir que las definiciones y reglas están completas, incluso por omisión.
3. Consultar las interpretaciones.
4. Solicitar una aclaración a la Comisión de Reglas de la ITSF.

1.5 Alcance

Este documento define las Reglas Estándar de Juego (SMR) de la ITSF para partidos estándar de futbolín, tanto individuales como dobles, jugados en una sola mesa.

No abarca reglas para otros tipos de eventos, ni aspectos organizativos como normas de torneo, sustancias prohibidas o código de vestimenta.

Las SMR se centran exclusivamente en cómo se juega un partido reglamentario.

2. Definiciones

Juego activo: cualquier período en el que la bola está en movimiento o bajo posesión activa, excluyendo pausas o interrupciones.

Posesión activa: período durante el cual la bola está al alcance de una figura controlada por un jugador.

Bola ajustada: una bola que realiza un movimiento lateral hacia un lado y luego hacia el otro como resultado de un solo contacto con el frontal de una figura, o una bola que, tras el primer contacto con una figura, vuelve a tocar esa misma figura por la parte delantera o trasera.

Bola fuera de la mesa: una bola que ha salido del área de juego, golpeando una parte exterior del mueble o cualquier objeto fuera de la mesa, o que ha quedado inmovilizada encima del mueble.

Suministro de bolas: el conjunto de bolas predefinidas que se utilizarán durante todo el partido.

Entre juegos: pausa que comienza tras el gol que finaliza un juego y termina cuando inicia el siguiente.

Entre puntos: pausa breve tras la anotación de un gol que no finaliza el juego.

Interrupción: cualquier pausa en el juego que incluye bolas muertas, bolas fuera, pausas normales o interrupciones excepcionales.

Golpe (bump): impacto leve de una barra contra una de las paredes interiores del área de juego.

Mueble (cabinet): estructura física de la mesa de juego, excluyendo el área de juego.

Colisión (clash): contacto físico accidental entre cualquier parte del cuerpo de un jugador y la barra de control del oponente.

Contacto: cualquier momento en que la bola toca una figura o una barra dentro del área de juego.

Giro con contacto: ocurre cuando una barra gira más de 360° antes o después de hacer contacto con la bola.

Posesión controlada: situación en la que un jugador tiene la bola bajo control después de un contacto, o cuando la bola está detenida y al alcance.

Transición controlada: transición de la bola directamente desde una posesión controlada hacia otra barra del mismo equipo.

Ubicación actual: posición actual de la bola — puede estar en juego, muerta, fuera de la mesa o dentro de una portería.

Bola muerta: bola inmóvil que no puede ser alcanzada por ninguna figura en juego.

Equipo defensor: equipo que no tiene posesión de la bola.

Pase directo: pase a una barra del mismo equipo sin contacto intermedio con ninguna figura o barra del oponente.

Disrupción: interrupción causada por una fuente externa, no provocada por los jugadores ni los árbitros (por ejemplo, un fallo eléctrico).

Distracción: acción de un jugador que desvía la atención del oponente mientras la bola está en juego.

Figura: cualquier muñeco montado en una barra que se usa para jugar la bola.

Flexión (flex): curvatura de una barra causada por presión lateral en el mango.

Bola liberada: bola alcanzable que está lo suficientemente lejos de la pared lateral como para permitir que una figura se interponga entre ambas.

Juego: una unidad de competición que termina cuando un equipo alcanza el objetivo de puntos.

Objetivo de juegos: número de juegos necesarios para que un equipo gane el partido.

Unidad del portero: combinación de la barra del portero y la barra de dos figuras adyacente; se consideran como una sola unidad.

Portero: figura colocada en la barra más cercana a la portería, cuya función principal es defender.

Barra del portero: la barra que contiene al portero.

Árbitro principal: árbitro asignado por el director del torneo como responsable general del arbitraje en el evento.

Bola detenida: bola en reposo que está al alcance de una figura controlada por un jugador.

Posesión implícita: barra desde la cual se debe poner en juego la bola después de una interrupción.

Pase indirecto: pase que incluye contacto con una figura del oponente, pero sin que el oponente adquiera posesión controlada.

Interrupción por infracción: pausa provocada por la detección de una infracción, que requiere atención y posible penalización.

Sorteo inicial: método para decidir qué equipo saca o elige lado de la mesa al comienzo del partido.

Interrupción excepcional: pausa causada por una disrupción externa, solicitud de jugador o infracción.

Sacudida (jar): movimiento repentino de la mesa o barra que interfiere con el control de la bola por parte del oponente.

Saque inicial: reanudación del juego desde la figura central de la barra de cinco tras el inicio del partido o después de un gol.

Partido: conjunto de juegos en el que un equipo debe ganar una cantidad determinada para ser declarado vencedor.

Descanso médico: interrupción autorizada para que un jugador reciba atención médica urgente.

Movimiento: cualquier cambio en la posición, dirección o velocidad de la bola.

Bola en movimiento: bola que no está completamente detenida; incluye rodar, girar o deslizarse.

Equipo ofensivo: equipo que tiene posesión de la bola.

Jugador ofensivo: jugador de ese equipo que tiene el control activo de la bola.

Secuencia de apertura: combinación de contactos específicos requeridos para validar una posesión activa tras la puesta en juego.

Jugador opuesto: jugador que comparte barra con el jugador en posesión, pero que está en el equipo contrario.

Jugador del equipo contrario: miembro del equipo contrario al que tiene la posesión.

Figura de reinicio: figura que debe realizar el primer contacto con la bola durante la secuencia de apertura.

Jugador receptor: jugador que controla la barra hacia la que se realiza un pase.

Equipo receptor: equipo que recibe un pase.

Pausa: cualquier período de tiempo legalmente reconocido en el que el juego se detiene sin interrupción externa.

Penalización: castigo impuesto por infringir una regla, que puede incluir pérdida de posesión, gol concedido u otras consecuencias.

Secuencia de posesión: conjunto de acciones realizadas durante una posesión activa, desde el primer hasta el último contacto.

Posesión: situación en la que una figura controlada por un jugador puede alcanzar la bola.

Equipo en posesión: el equipo cuyo jugador tiene posesión activa o controlada.

Reloj de posesión: tiempo máximo permitido para realizar un disparo desde que se adquiere la posesión controlada.

Figura del reloj de posesión: cualquier figura (excepto la de reinicio) que debe tocar la bola dentro del límite de tiempo establecido.

Jugador de portero: jugador que controla la barra del portero y la barra adyacente de dos figuras en el juego de dobles.

Jugador principal: jugador que controla las barras de cinco y de tres figuras.

Jugador principal contrario: el jugador del equipo contrario que también controla las barras de cinco y tres figuras.

Reanudación: cualquier forma reglamentaria de devolver la bola al juego activo.

Reset: impacto leve que causa pérdida de control sin llegar a afectar la posesión de forma definitiva.

Figura de disparo: figura con la que se realiza el disparo a portería.

Área de disparo: zona reglamentaria desde la cual se permite disparar legalmente a portería.

Disparo: acción con intención de anotar un gol moviendo la bola hacia la portería.

Disparo ilegal: cualquier disparo que no cumpla con los requisitos reglamentarios.

Giro ilegal: giro de la barra más de 360° antes o después de tocar la bola.

Figura de disparo ilegítima: figura que no está autorizada a realizar el disparo en la situación actual del juego.

Área de juego: superficie interior delimitada de la mesa donde se desarrolla el juego.

Tiempo muerto: pausa solicitada por un jugador, permitida bajo ciertas condiciones reglamentarias.

Jugador: persona que participa activamente en el partido.

Equipo: conjunto de uno o dos jugadores que compiten juntos.

Portería: abertura al final de cada lado de la mesa a la que se dirige la bola para marcar gol.

Gol: punto anotado cuando la bola cruza completamente la línea de gol dentro de la portería.

3. Estructura del partido

3.1 Objetivo del partido

Un partido consiste en una serie de juegos. El objetivo es ganar el número de juegos requerido antes que el oponente. Este número lo determina el formato del evento (por ejemplo, al mejor de 3 juegos).

3.2 Objetivo del juego

Cada juego se gana anotando el número objetivo de goles. Este número también se define por el formato del evento (por ejemplo, 5 goles por juego).

3.3 Sorteo inicial

Antes del primer juego, los equipos realizan un sorteo. El equipo que gana elige entre:

- sacar primero la bola, o
- elegir lado de la mesa.

El equipo que pierde el sorteo toma la opción restante.

3.4 Orden de saque

El equipo que eligió sacar primero lo hará al inicio del primer juego. A partir de entonces, el equipo que conceda un gol realiza el siguiente saque (ver sección 5.2).

3.5 Cambio de lado

Después de cada juego, los equipos deben cambiar de lado de la mesa, a menos que ambos acuerden mantener sus posiciones.

3.6 Cambio de posición (dobles)

Durante las pausas entre juegos o durante tiempos muertos, los jugadores pueden intercambiar sus posiciones (jugador principal ↔ jugador de portero) dentro del mismo equipo.

4. El preludio

4.1 Suministro de bolas

4.1.1 Provisión

Cada partido debe comenzar con un *suministro de bolas* adecuado, proporcionado por el organizador del evento. El número estándar es de tres bolas, pero pueden usarse más o menos si lo aprueba el director del torneo.

4.1.2 Reemplazo

Si una bola se pierde, se rompe o resulta inadecuada, se debe reemplazar con una bola equivalente del *suministro de bolas*. Si ya no quedan bolas del suministro original, se puede

introducir una bola de reemplazo aprobada por el árbitro o por ambos equipos si no hay árbitro presente.

4.1.3 Revisión

Si un jugador considera que una bola no es adecuada para el juego, puede solicitar una revisión al árbitro (si lo hay) o consultar con el equipo contrario. Si se aprueba, se cambia la bola por otra del suministro. Si no se llega a un acuerdo, se mantiene la bola original.

5. Puesta en juego de la bola

5.1 Reinicio

5.1.1 Recuperación y colocación

Cuando el juego se reanuda desde una *posesión implícita*, el jugador correspondiente debe colocar la bola en una posición alcanzable dentro del área de juego. No se permite mover la bola hasta que se complete el protocolo de preparación.

5.1.2 Protocolo de preparación

Antes de poner la bola en juego, el jugador debe cumplir el siguiente procedimiento:

1. Confirmar que el oponente está listo. Esto puede hacerse con contacto visual, un gesto o verbalmente (“¿listo?” / “ready?”).
2. Esperar una confirmación clara del oponente (gesto, mirada o verbal).
3. Tras recibir la confirmación, esperar al menos un segundo antes de mover la bola.

Este procedimiento debe realizarse en cada reinicio, incluyendo saques tras gol, interrupciones o pausas.

5.2 Secuencia de apertura

Al poner la bola en juego, se debe seguir esta secuencia:

1. La figura de reinicio hace el primer contacto con la bola.
2. Una figura del reloj de posesión debe tocar la bola después.
3. Cualquier otra figura debe tocar la bola como tercer contacto.

Todos los contactos deben ocurrir durante la misma *posesión activa*.

Si se rompe la secuencia (por ejemplo, al perder la bola o tocar dos veces con la misma figura antes del tercer contacto), el árbitro puede ordenar un nuevo reinicio.

5.3 Retraso de juego

Al poner la bola en juego, los jugadores tienen 3 segundos para completar cada etapa del proceso: es decir, recuperar y colocar la bola, preguntar al oponente si está “¿listo?”, responder “¡listo!” o hacer contacto con la figura del reloj de posesión tras iniciar la *secuencia de apertura*.

Un jugador que cause una demora durante este proceso puede recibir una advertencia de *Retraso de juego* por parte del árbitro. Cualquier demora posterior, más allá de 5 segundos, durante el mismo *reinicio*, puede considerarse una infracción de *Retraso de juego*, penalizada con un *Tiempo muerto cobrado*.

Tabla: Gestión del tiempo al poner la bola en juego

Etapa	Termina cuando...	Duración máxima
Recuperar y colocar la bola	La bola está posicionada en la ubicación de reinicio	3 s
Preguntar “¿listo?”	Se hace la pregunta “¿listo?”	3 s
Responder “¡listo!”	Se da la respuesta “¡listo!”	3 s
Respuesta “¡listo!” dada	Se hace contacto con la figura del reloj de posesión	3 s

Las advertencias e infracciones por *Retraso de juego* quedan a criterio del árbitro, y pueden aplicarse incluso en casos no explícitamente descritos más arriba.

Regla: Retraso de juego

Una vez que el árbitro ha indicado “¡Jugar!”, el jugador no debe demorar la puesta en juego de la bola.

Penalización:

- Primer caso durante un *reinicio*: advertencia por *Retraso de juego*.

- Casos posteriores durante el mismo *reinicio*: *Tiempo muerto cobrado*.### 5.4 Violaciones del protocolo de preparación

Si un jugador mueve la bola antes de completar el protocolo de preparación, el juego debe reiniciarse. Si esta infracción ocurre repetidamente, el árbitro puede aplicar una penalización por conducta antideportiva o retraso de juego.

5.5 Violaciones de la secuencia de apertura

Si un jugador dispara sin completar la secuencia de apertura, el juego se detiene inmediatamente. El árbitro otorgará una *posesión implícita* al equipo contrario en la misma barra desde la que se cometió la infracción.

5.6 Aplicación sin árbitro

Cuando no haya árbitro presente, los jugadores deben aplicar el protocolo de preparación y la secuencia de apertura de forma consensuada. Si surge una disputa, se debe contactar a un árbitro o al director del torneo para su resolució

6. Posesión

El concepto de posesión se refiere a qué barra —y por extensión, qué jugador o equipo— tiene el control de la bola en un momento determinado. La posesión puede ser *activa*, *en pausa* o *implícita*.

La *posesión activa* en una barra comienza cuando la bola está al alcance de esa barra durante el juego activo y termina cuando ya no lo está. Está sujeta a un límite de tiempo, controlado por un *reloj de posesión* y regulado por las reglas.

La *posesión en pausa* ocurre cuando un jugador tiene la bola en su barra durante una pausa o interrupción del juego.

La *posesión implícita* se refiere a la situación en la que la bola está a punto de ser entregada a una barra específica para reiniciar el juego tras una bola muerta, bola fuera, gol anotado o interrupción por infracción.

En partidos arbitrados, los límites de tiempo de posesión activa son supervisados por el árbitro; los jugadores no pueden declarar infracciones de tiempo. En partidos sin árbitro, un jugador que crea que se ha excedido el límite puede interrumpir el juego y solicitar un árbitro. En ese caso, el jugador que tenía la posesión reiniciará el juego bajo el control de tiempo del árbitro.

Si una bola giratoria se vuelve inalcanzable detrás de la barra de 2 figuras, el reloj de posesión se suspende hasta que vuelva a estar al alcance o se declare muerta.

Regla: Límite de tiempo en la barra de 3 figuras

- Una posesión activa en la barra de 3 figuras no debe superar los 15 segundos.
- *Penalización: Se otorga la posesión en la barra del portero al equipo contrario.*

Regla: Límite de tiempo en la barra de 5 figuras

- Una posesión activa en la barra de 5 figuras no debe superar los 10 segundos.
- *Penalización: Se otorga la posesión en la barra de 5 figuras al equipo contrario.*

Regla: Límite de tiempo en las barras del portero

- Una posesión activa en las barras del portero no debe superar los 15 segundos.
- *Penalización: Se otorga la posesión en la barra de 5 figuras al equipo contrario.*

6.1 Renuncia de posesión de una bola precaria

Un jugador con posesión de una bola detenida y peligrosamente cerca de la portería puede optar por ceder la posesión al equipo contrario antes de que expire el tiempo de posesión de la barra del portero.

Se considera que la bola está en una posición precaria si:

- está detenida y una parte de ella está detrás de la barra del portero,
- se encuentra directamente frente a la boca de gol,
- sobresale sobre la línea de gol,
- es alcanzable detrás del portero,
- está presionada contra el borde de la boca de gol, un poste o el travesaño.

El jugador que desee renunciar a la posesión de una bola precaria debe iniciar una *interrupción de jugador* y declarar su intención de cederla. Si la bola cumple con los criterios de precariedad, se considera implícito el permiso para alcanzar el área de juego. La bola se recupera y se coloca en la figura central de la barra de 5 del equipo contrario para reiniciar el juego.

Si el jugador considera que la bola está muerta en lugar de precaria, debe demostrar que la bola es inalcanzable antes de ingresar al área de juego.

La bola debe estar completamente detenida para considerarse precaria. Por tanto, si un jugador declara legalmente su intención de renunciar a una bola precaria y esta entra en la portería justo después, el gol no contará; la bola se recupera y se entrega al equipo contrario en su barra de 5.

Si un jugador declara su intención de renunciar a una bola en movimiento, viola la regla de *actividad distractora*. En ese caso, el equipo contrario puede elegir continuar desde la ubicación actual o tomar posesión en su barra de 5.

7. Interrupciones en el juego

Una interrupción es una suspensión temporal del juego activo. Puede ser una de las siguientes:

- *Pausa*
    - Entre puntos
    - Entre juegos
    - Tiempo muerto
- *Bola muerta*
- *Bola fuera de la mesa*
- *Interrupción*
    - Interrupción por jugador
    - Interrupción por infracción
    - Disrupción

Las pausas tienen una duración máxima definida. Las interrupciones pueden ocurrir en cualquier momento, incluso durante el juego activo, durante una pausa o durante la reanudación posterior a una pausa.

Aunque algunas interrupciones no tienen límite de tiempo, la bola debe volver al juego tan pronto como sea posible. Si el árbitro dice "¡Jugar!", comienza el proceso de reinicio y el jugador con la posesión debe poner la bola en juego sin demora.

7.1 Pausas

Una pausa es una interrupción rutinaria del juego activo con una duración máxima determinada:

Tabla: Gestión del tiempo para pausas

Pausa	Comienza cuando...	Duración máxima
Entre puntos	Se marca un gol que no finaliza el juego	5 segundos
Entre juegos	Se marca un gol que finaliza el juego	90 segundos
Tiempo muerto	Un jugador pide un tiempo muerto	30 segundos

El árbitro puede usar un cronómetro para hacer cumplir estos límites. Las pausas pueden terminar antes si ambos equipos están de acuerdo verbalmente. Al finalizar la pausa, se debe reiniciar el juego.

7.1.1 Punto anotado

Se anota un punto cuando la bola cruza completamente la línea de gol. Si el gol es legal, el punto debe marcarse en el marcador correspondiente.

El equipo que concede el gol pone la bola en juego con un saque.

Si ambos equipos están de acuerdo en que no se marcó un punto previamente, se puede añadir. Si no hay acuerdo, no se otorga el punto.

Regla: Marcado ilegal

- Un jugador no debe marcar un punto por un gol que no haya sido legal.
- *Penalización:*
    - Primera vez: A discreción del árbitro; posible tiro penal.
    - Reincidencia: A discreción del árbitro principal; posible pérdida de juego o partido.

Interpretaciones:

1. Si la bola cruza completamente la línea de gol y luego sale, cuenta como gol.
2. Errores involuntarios al marcar no se penalizan.
3. Un autogol causado por una infracción del mismo equipo cuenta como gol si el equipo contrario opta por continuar desde la posición actual.

7.1.1.1 Entre puntos

La pausa entre puntos no debe exceder los 5 segundos, pero puede finalizar antes por acuerdo entre equipos. Durante esta pausa se permite:

- Cambiar posiciones (en dobles)
- Solicitar un tiempo muerto

7.1.1.2 Entre juegos

La pausa entre juegos tiene un límite de 90 segundos. Puede finalizar antes por acuerdo entre equipos. Durante esta pausa se permite:

- Practicar
- Solicitar tiempo muerto (cuenta para el siguiente juego)
- Cambiar de lado (si se permite)
- Cambiar de posiciones (en dobles)
- Cambiar mangos (si se permite)

Después del primer juego, cualquiera de los equipos puede pedir cambio de lado. Si se cambian, deberán cambiar lados tras cada juego. Si no cambian tras el primer juego, deberán mantener sus lados el resto del partido, salvo que el director del torneo indique lo contrario.

7.1.2 Tiempo muerto

Un tiempo muerto permite a los jugadores alejarse de la mesa y hablar entre ellos o con otros. Dura como máximo 30 segundos.

Cada equipo tiene dos tiempos muertos por juego. También pueden ser cobrados por el árbitro. Los tiempos muertos tomados entre juegos cuentan para el siguiente juego.

Un equipo puede solicitar un tiempo muerto:

- Durante el juego activo si tiene posesión activa
- Durante cualquiera de las siguientes interrupciones y su reinicio:
    - Pausa (entre puntos, entre juegos, tiempo muerto)
    - Bola muerta
    - Bola fuera de la mesa

No se puede pedir tiempo muerto durante interrupciones ni durante el reinicio posterior a una interrupción, salvo que se tenga la posesión.

Si el equipo solicitante tiene posesión activa de una bola detenida, el tiempo muerto comienza de inmediato. Si la bola está en movimiento, el tiempo muerto comienza cuando la bola se detiene.

Un equipo se considera en tiempo muerto si un jugador suelta ambos mangos durante más de 3 segundos o se aleja de la mesa.

Deben marcarse en el marcador correspondiente si lo hay.

Durante un tiempo muerto se permite:

- Lubricar las barras o limpiar el campo (sin practicar)
- Manipular la bola solo con permiso y volver a colocarla en el mismo lugar

No se permite practicar durante un tiempo muerto.

El tiempo muerto termina al expirar los 30 segundos o antes si ambos equipos lo acuerdan. Si hay árbitro, él indicará cuándo reiniciar; cualquier demora posterior es infracción de *Retraso de juego*.

En dobles, los jugadores pueden cambiar posiciones al regresar a la mesa.

Tras el tiempo muerto, el jugador con la posesión debe reiniciar el juego.

Reglas relacionadas:

Regla: Límite de tiempos muertos

- No se puede pedir un tiempo muerto si el equipo no tiene ninguno disponible.
- *Penalización:*
    - Primera vez:
        - Durante el juego activo: posesión al oponente en barra de 5.
        - Durante pausa o reinicio: advertencia.
    - Reincidencia: tiro penal.

Regla: Tiempo muerto cobrado sin tener disponible

- No se puede cargar un tiempo muerto si el equipo no tiene ninguno.
- *Penalización: Tiro penal.*

Regla: Tiempo muerto ilegal

- No se puede pedir tiempo muerto durante el juego activo si no se tiene posesión.
- No se puede realizar una transición tras pedir tiempo muerto.
- *Penalización: Distracción.*

Regla: Doble tiempo muerto

- Tras pedir tiempo muerto en juego activo, no se puede pedir otro antes de realizar una transición.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra del portero.*

Regla: Tiempo muerto no permitido

- No se puede pedir tiempo muerto:
    - durante una interrupción
    - durante el reinicio tras una interrupción si el equipo no tiene posesión
- *Penalización: Tiempo muerto no concedido.*

Regla: Transición prematura

- Al reiniciar tras un tiempo muerto pedido durante el juego activo, no se puede hacer una transición antes de iniciar el protocolo de preparación.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra de 5.*

Interpretaciones:

1. En dobles, es distracción si un jugador hace una transición justo cuando su compañero pide tiempo muerto.
2. Es distracción si un jugador pide tiempo muerto y luego pierde la posesión antes de que la bola se detenga.

3. Tras pedir tiempo muerto, el juego activo continúa hasta que la bola se detenga.
4. Si ocurre una transición involuntaria tras el inicio del tiempo muerto, no es infracción; se repone la bola.
5. Un jugador con la bola detenida puede soltar ambos mangos hasta por 3 segundos (por ejemplo, para secarse el sudor).

7.2 Bola muerta

Una bola está muerta si está inmóvil y no se puede alcanzar. La declara el árbitro o, si no hay árbitro, por acuerdo de los jugadores.

Ubicación de la bola muerta	**Dónde se reinicia**
Entre las barras de 5	Saque (kick-off)
Detrás de la barra de 5	Cualquier figura en la barra del portero más cercana

Regla: Jugar la bola a muerta

- No se puede hacer que la bola quede muerta intencionadamente.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra de 5.*

Regla: Infracción por flexión

- No se puede alcanzar una bola inaccesible flexionando una barra.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra de 5.*

Interpretaciones:

1. Una bola atascada en un orificio de saque o sobre la barra del portero es bola muerta.
2. No se puede mover la bola hacia una posición muerta con movimientos hacia arriba de la figura.

7.3 Bola fuera de la mesa

Una bola se considera fuera de la mesa si abandona el área de juego y:

- golpea a una persona u objeto fuera de la mesa (por ejemplo: suelo, techo, pared)
- golpea un marcador de puntuación

- golpea algún accesorio adherido al gabinete (excepto la estructura de gol)
- golpea un objeto extraño colocado sobre la mesa
- queda inmovilizada sobre la parte superior del gabinete

Se declara fuera por el árbitro o, si no lo hay, por acuerdo entre jugadores. El equipo que hizo la transición controlada que provocó que la bola saliera será identificado, y la bola se reinicia sin demora desde la barra del portero del equipo contrario.

Si no se puede recuperar la bola en un tiempo razonable, se debe reemplazar con otra del suministro.

Diferenciación de componentes

- *Componentes de juego:* cualquier elemento interno necesario para el juego (campo, figuras, topes, muelles, tiras laterales, rampas, paredes, longitudes internas de barras, postes y travesaños).
- *Componentes fuera de juego:* marcadores de puntuación, accesorios externos, objetos en el gabinete, manijas, vasos de saque.

Si la bola golpea un *componente de juego*, el juego continúa. Si golpea un *componente fuera de juego*, se considera fuera.

Casos especiales:

- Si la bola golpea la estructura de gol y vuelve al campo, sigue en juego.
- Si rebota o rueda sobre el gabinete y vuelve al campo, sigue en juego.
- Si entra al orificio de saque desde el área de juego o sobrevuela el gabinete sin salir del área de juego, sigue en juego.

Regla: Captura aérea

- No se debe atrapar ni interactuar intencionadamente con una bola en el aire sobre el campo o gabinete.
- *Penalización: Tiro penal. Si no se marca: posesión al oponente en barra de 5.*

Regla: Aéreo ilegal

- No se puede realizar una transición controlada que haga que la bola sobrepase directamente la barra del oponente.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra de 5.*

Interpretaciones:

1. Una reacción defensiva inmediata no cuenta como transición controlada.
2. Ejemplos de accesorios del gabinete: lámparas, cámaras, micrófonos. y siguientes subapartados.)

7.4 Interrupciones

Una interrupción es una pausa excepcional del juego que no está sujeta a límite de tiempo. Puede ser:

- Interrupción por jugador
- Interrupción por infracción
- Disrupción

Si ocurre una interrupción durante el juego activo, la bola debe ser retenida por el jugador que tenga o adquiera la posesión controlada. El juego se suspende mientras se procesa la interrupción. Una vez resuelta, o cuando el árbitro diga “¡Jugar!”, el jugador con la posesión debe reiniciar el juego.

7.4.1 Interrupción por jugador

Un jugador puede interrumpir el juego activamente en situaciones excepcionales, por ejemplo:

- Declarar una infracción en ausencia de árbitro
- Solicitar limpieza del campo o de la bola
- Solicitar mantenimiento de la mesa
- Renunciar a una bola precaria
- Solicitar la presencia de un árbitro
- Apelar una decisión arbitral
- Solicitar una pausa médica
- Ajustar un mango suelto

El jugador debe asegurarse de que la interrupción sea oportuna, de lo contrario puede incurrir en una infracción por distracción.

También se permite hacer preguntas breves durante pausas o reinicios (por ejemplo, sobre el formato del torneo o tiempos muertos disponibles), pero el control del tiempo sigue vigente.

7.4.2 Disrupción

Una disrupción es una interrupción no iniciada por jugadores ni árbitros. Ejemplos:

- Rotura de una figura
- Fallo de iluminación
- Objeto extraño entrando al área de juego
- Interferencia de un espectador
- Detención solicitada por la organización

Si una disrupción afecta de forma significativa el resultado de una jugada, esta debe repetirse desde la última barra con posesión controlada.

7.4.3 Interrupción por infracción

Se produce cuando se declara una infracción. Durante esta interrupción se debe:

- Detener el juego
- Retener la bola lo antes posible
- Anotar la ubicación actual y la del momento de la infracción
- Determinar y aplicar la penalización correspondiente

La jugada no cuenta si un equipo comete una infracción y luego marca un gol; pero si se trata de un autogol, el equipo contrario puede optar por continuar desde la posición actual, y el gol cuenta.

7.4.3.1 Sin árbitro

Cualquier jugador puede declarar una infracción diciendo “¡Alto!”. Debe hacerse lo antes posible. Si el equipo no infractor realiza una transición controlada antes de declarar, se considera que ha aceptado continuar desde la posición actual.

Si la jugada termina (por ejemplo, con un gol), la infracción debe declararse inmediatamente. Si no hay acuerdo entre los jugadores, debe solicitarse un árbitro.

7.4.3.2 Con árbitro

Los jugadores no pueden declarar infracciones. El árbitro lo hace diciendo “¡Alto!”. Puede retrasar la interrupción para ver el resultado de una transición. Su decisión puede basarse en observaciones, testimonios o grabaciones.

7.5 Solicitud de pausa médica

Un jugador puede solicitar una pausa médica en cualquier momento fuera del juego activo, o durante el mismo si la bola está detenida y se realiza una interrupción por jugador.

El árbitro (o el director del torneo en caso de ausencia) decidirá si se concede. Si se aprueba, se indicará la duración máxima.

Regla: Solicitud médica rechazada

- *Penalización: Tiempo muerto cobrado.*

Regla: Expiración de la pausa médica

- El jugador debe estar listo al finalizar el tiempo otorgado.
- *Penalización: Pérdida del partido.*

7.6 Práctica

Se permite practicar en cualquier mesa durante el preludio y entre juegos. No se permite practicar durante otras pausas o interrupciones. Realizar una transición o transferencia fuera del juego activo se considera práctica, salvo que se haga para colocar la bola.

Regla: Práctica ilegal

- *Penalización:*
    - Primera vez:
        - Si el equipo tiene posesión: posesión al oponente en barra de 5.
        - Si no tiene posesión: advertencia.
    - Reincidencia: tiro penal.

Interpretación:

- Mover la bola accidentalmente no es práctica ilegal; el árbitro usará su criterio.

8. Control del tiempo

La posesión activa y las pausas están sujetas a límites de tiempo; el árbitro puede usar un cronómetro para hacerlos cumplir. El proceso de reinicio también está sujeto a la infracción de *Retraso de juego*.

La siguiente tabla resume los límites de tiempo y qué sucede cuando se exceden:

Tabla: Control del tiempo

Período	Detalle	Límite	Al expirar el límite
Posesión activa	En barras del portero	15 s	Penalización: Posesión al oponente en barra de 5
Posesión activa	En barra de 5	10 s	Penalización: Posesión al oponente en barra de 5
Posesión activa	En barra de 3	15 s	Penalización: Posesión al oponente en barra del portero
Posesión activa	Soltar ambos mangos	3 s	Tiempo muerto implícito
Pausa	Tiempo muerto	30 s	Iniciar el protocolo de preparación
Pausa	Entre puntos	5 s	Iniciar el protocolo de preparación
Pausa	Entre juegos	90 s	Iniciar el protocolo de preparación
Reinicio	Recuperar y colocar la bola	3 s	Advertencia: Retraso de juego

Reinicio – Protocolo	Preguntar “¿Listo?”	3 s	Advertencia: Retraso de juego
Reinicio – Protocolo	Responder “¡Listo!”	3 s	Advertencia: Retraso de juego
Secuencia de apertura	Primer contacto de figura del reloj de posesión	3 s	Advertencia: Retraso de juego
Retraso de juego	Reinicio tras advertencia	5 s	Penalización: Tiempo muerto cobrado

---

9. Árbitro

Las reglas del juego deben respetarse con o sin la presencia de un árbitro. Sin embargo, si hay un árbitro presente, solo él puede declarar infracciones; los jugadores no pueden hacerlo.

La autoridad del árbitro debe respetarse en todo momento durante el partido y comienza cuando ambos equipos están en la mesa. Las instrucciones del árbitro deben obedecerse y sus decisiones no deben ser cuestionadas. Se recuerda a los jugadores que el error humano es parte del juego.

Regla: Discutir con el árbitro

- Un jugador no debe discutir con un árbitro en funciones.
- *Penalización: A discreción del árbitro, posible infracción por conducta.*

9.1 Instrucciones del árbitro

Los jugadores deben familiarizarse con las siguientes instrucciones del árbitro para indicar el fin de una pausa:

Llamado del árbitro	Motivo	Acción del jugador
“¡Tiempo!”	Se agotó el tiempo máximo de la pausa	Reiniciar
“¡Jugar!”	El juego debe comenzar	Reiniciar

Durante el juego activo, el árbitro también puede anunciar:

Llamado del árbitro	Motivo	Acción del jugador

“¡Alto!”	Se dará una decisión del árbitro	La bola debe ser detenida
“¡Tiempo!”	Infracción de tiempo de posesión	La bola debe ser detenida
“Reset”	Infracción de reinicio	Continuar el juego activo
“Advertencia de Reset”	Advertencia de infracción de reinicio	Continuar el juego activo

9.2 Solicitud de árbitro

Se puede solicitar un árbitro para:

- Proporcionar interpretación de una regla
- Resolver una controversia
- Continuar el partido con un árbitro presente

En un partido sin árbitro, un jugador puede solicitar uno en cualquier momento fuera del juego activo, o durante el mismo diciendo “¡Alto!” cuando la bola esté detenida.

En un partido con árbitro, un jugador no puede interrumpir el juego activo para solicitar un segundo árbitro o reemplazo. Si un equipo solicita un segundo árbitro o reemplazo, se le cargará un tiempo muerto, a menos que la solicitud se haya hecho durante un tiempo muerto previamente pedido.

Si hay dos árbitros, el árbitro principal o, en su ausencia, el director del torneo decidirá si se concede el reemplazo.

Regla: Solicitud de árbitro ilegal

- Un jugador no debe solicitar un segundo árbitro o reemplazo salvo durante un tiempo muerto pedido por su equipo.
- *Penalización:*
    - Si el equipo podía pedir tiempo muerto: se le cobra uno.
    - Si no podía: tiro penal.

Regla: Solicitud de reemplazo rechazada

- Si se rechaza una solicitud de reemplazo con dos árbitros presentes:
- *Penalización: Tiro penal.*

Interpretaciones:

1. En un partido sin árbitro, un jugador sin posesión puede solicitar uno si la bola está detenida, por ejemplo, si cree que se ha excedido el límite de tiempo de posesión.

2. Se considera distracción si el equipo defensor solicita un árbitro mientras el jugador atacante realiza una transición.

9.3 Apelación al árbitro

Una apelación al árbitro es una interrupción durante la cual un jugador recurre al árbitro principal para una decisión.

Si un jugador considera que el árbitro de mesa aplicó mal una regla o penalización, puede apelar formalmente. Debe notificar al árbitro su intención de apelar; el partido se interrumpe hasta que se resuelva.

La apelación debe hacerse antes de que la bola vuelva al juego. Si implica el resultado de un partido, debe presentarse antes de que el equipo ganador inicie su próximo partido.

El árbitro principal debe consultar el reglamento y al menos a dos árbitros adicionales (si los hay) para decidir si se mantiene o revoca la decisión.

Regla: Apelación irrazonable

- Un jugador no debe cuestionar el juicio del árbitro ni presentar apelaciones infundadas.
- *Penalización: Tiempo muerto cobrado.*

10. Giro

Está prohibido realizar una transición de la bola girando la barra más de 360° antes o después del contacto con la bola.

Regla: Giro ilegal

- Un jugador no debe realizar una transición que resulte de un giro con contacto.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra de 5.*

Interpretaciones:

1. Un giro que no resulta en una transición no es un giro ilegal.
2. No se considera giro ilegal si la barra gira por el impacto de la bola sin estar bajo control del jugador.
3. Un autogol resultado de un giro cuenta como válido, ya que la penalización permite al equipo contrario continuar desde la posición actual.

---

11. Pase

Un pase se considera realizado si la barra receptora obtiene posesión activa de la bola o realiza una transición controlada inmediata.

Existen restricciones al pasar la bola hacia adelante desde la barra de 5 o desde la barra del portero. En resumen: la bola debe estar en movimiento para que el pase sea legal.

Para comprender los detalles, es importante entender el concepto de *bola restringida*.

En el contexto de los pases, una bola que esté detenida, presionada o ajustada se considera restringida. Al pasar de la barra de 5 a la de 3, no se puede pasar una bola restringida ni con pase directo ni indirecto. Al pasar de la barra del portero a la de 5, no se permite el pase directo con bola restringida, pero sí el pase indirecto.

La restricción se elimina al realizar una transferencia; luego el pase es legal.

No existen restricciones para pases entre otras barras o para pases hacia atrás.

Resumen de restricciones:

Barra que pasa	Barra que recibe	Es ilegal si la bola está...	...y el pase es...
Barra de 5	Barra de 3	Detenida, presionada o ajustada	Directo o indirecto
Barra del portero	Barra de 5	Detenida, presionada o ajustada	Directo

Regla: Pase restringido

- Un jugador no debe hacer un pase directo o indirecto de una bola restringida desde la barra de 5 a la de 3.
- Tampoco debe hacer un pase directo desde la barra del portero a la de 5 con bola restringida.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra de 5.*

Interpretaciones:

1. Es legal pasar una bola estacionaria si el pase es inmediato, ya que entonces no se considera detenida.
2. Un pase 5–3 detenido es ilegal incluso si rebota en la barra de 5 del oponente (indirecto).
3. Una bola oscilante se considera detenida.
4. Un pase corto (*stub pass*) es legal.
5. Incluso si la barra receptora realiza una transición controlada inmediata, sigue siendo un pase.

6. No hay restricciones si la bola atraviesa más de una barra del equipo contrario, por ejemplo, rebotando en una pared lateral.

12. Contacto con la pared

Existen restricciones que regulan el contacto entre la bola y la pared, así como entre las barras y la pared.

Si la bola queda atrapada sobre o cerca de la pared, debe liberarse mediante contacto con una figura; es ilegal intentar influir sobre la bola por otros medios, por ejemplo, golpeando una barra contra la pared.

En la barra de 5, el número de contactos con la pared no puede superar dos durante una misma posesión activa. Sin embargo, si la bola queda atrapada, se pueden usar múltiples contactos consecutivos para liberarla, los cuales contarán como un solo contacto.

Si la bola queda atrapada tocando la pared, se suma un contacto al contador. Si queda atrapada sin tocar la pared, el siguiente contacto contará como uno. En ambos casos, los contactos subsiguientes no suman al contador hasta que la bola sea liberada. Una vez liberada, cada contacto con la pared volverá a incrementar el contador.

Si se realizan dos o más contactos para liberar una bola atrapada, el jugador debe efectuar una transferencia antes de realizar una transición.

El contador de contactos con la pared no aumenta si la bola queda atrapada justo después de una transición. Los contactos se cuentan por separado en cada lado de la mesa; sin embargo, el primer contacto en un lado reinicia el contador del lado opuesto.

Regla: Influencia sobre bola atrapada

- Un jugador con posesión activa de una bola atrapada no debe influir ni intentar influir en la bola golpeando una barra contra la pared.
- *Penalización:*
    - Primer caso del partido: Advertencia
    - Reincidencias: Posesión al oponente en barra de 5

Regla: Tres contactos con la pared

- No se deben realizar más de dos contactos con la pared durante una misma posesión activa en la barra de 5.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra de 5.*

Regla: Transición tras bola atrapada

- Si un jugador usa dos o más contactos con la pared para liberar una bola atrapada en la barra de 5, no debe realizar una transición sin antes efectuar una transferencia.
- *Penalización: Posesión al oponente en barra de 5.*

13. Alcanzar el área de juego

Puede requerirse consentimiento para introducir la mano en el área de juego, por ejemplo, para limpiar la bola, limpiar el campo o recoger una bola muerta.

El consentimiento lo da el árbitro o, si no hay árbitro, el equipo contrario. Una solicitud de consentimiento durante el juego activo se considera una *interrupción por jugador*; el juego activo se suspende y la interrupción se procesa.

Se necesita consentimiento para tocar la bola dentro del área de juego, salvo cuando se permite colocarla durante un reinicio. Si se demuestra que la bola está muerta o en una posición precaria, el consentimiento se considera implícito y puede recogerse. En otros casos (por ejemplo, para limpiar suciedad), se requiere consentimiento explícito.

Un jugador que desee introducir la mano durante el juego activo debe solicitar consentimiento previamente. Fuera del juego activo, cualquier jugador puede introducir la mano si no toca la bola.

Regla: Introducción durante el juego activo

- Durante el juego activo, un jugador no debe introducir la mano en el área de juego sin consentimiento.
- *Penalización:*
    - Si se impide que una bola en movimiento entre en su propia portería: Punto para el oponente
    - Si se toca una bola precaria en su propia portería: Punto para el oponente
    - Si se toca una bola detenida sin moverla durante posesión propia: Posesión al oponente en barra de 5
    - En todos los demás casos: Tiro penal

Regla: Manipulación de la bola durante una pausa

- Durante una pausa, un jugador no debe tocar la bola dentro del área de juego sin consentimiento, salvo entre juegos.
- *Penalización:*
    - Si la bola está en posición precaria en su portería: Punto para el oponente
    - Si su equipo tiene posesión en pausa: Posesión al oponente en barra de 5
    - Si el otro equipo tiene posesión en pausa: Tiro penal

Interpretaciones:

1. Fuera del juego activo, un jugador puede quitar suciedad o limpiar el campo sin pedir permiso.
2. Para ajustar un mango suelto durante el juego activo, se debe interrumpir el juego y pedir permiso antes de introducir la mano.
3. El árbitro puede negar una solicitud para tocar la bola, por ejemplo, si está en posición precaria o difícil de controlar.

14. Cambio de posiciones

En la modalidad estándar de dobles, los dos jugadores de un equipo pueden cambiar de posición durante un tiempo muerto, entre puntos, entre juegos y antes o después de un tiro penal.

Durante estas pausas, ambos equipos pueden cambiar de posición libremente hasta que comience el protocolo de preparación del reinicio. El equipo ofensivo puede cambiar posiciones hasta que ofrezca la indicación “¿Listo?”, y el equipo defensivo puede hacerlo hasta que responda “¡Listo!”.

Una vez dada la respuesta “¡Listo!” y antes de que inicie el juego activo, ningún equipo puede cambiar posiciones salvo que se solicite un tiempo muerto.

Cambiar de posición durante el juego activo es una infracción.

Tampoco se permite cambiar posiciones durante el protocolo de preparación en contradicción con lo anterior, ni durante una bola muerta, bola fuera de la mesa o cualquier interrupción. Aunque estos casos no son infracciones, cualquier cambio hecho en estas condiciones no se permite y debe revertirse. Una vez que comience el juego activo, un cambio no permitido no se revierte.

No se permite cambiar de posición durante el reinicio posterior a una interrupción, salvo que hubiera sido legal hacerlo en el momento exacto en que ocurrió la interrupción.

Si el protocolo de preparación se interrumpe en algún punto, se reinicia con una nueva indicación de “¿Listo?”. Sin embargo, esta interrupción no restaura el derecho a cambiar posiciones; el equipo ofensivo no podrá hacerlo antes de volver a emitir la indicación.

El cambio de posiciones debe completarse respetando los límites de tiempo de la pausa durante la que se realiza. Cualquier retraso o cambio no permitido puede ser motivo de una infracción por *Retraso de juego*.

Regla: Cambio ilegal

- Los jugadores de un equipo en dobles no deben cambiar de posición durante el juego activo.
- *Penalización: Distracción.*

15. Obstaculización del juego

Las acciones de distracción, reinicio (reset) y sacudida (jarring) perjudican la capacidad del equipo contrario para jugar y son ilegales. Se clasifican según el tipo de obstaculización:

Nombre común	Obstáculo sobre	Descripción
Distracción	Atención	Desviar la atención del equipo contrario
Reset	Control	Interrumpir el control de la bola por el jugador
Sacudida	Posesión	Impedir mantener o adquirir la posesión

15.1 Distracción

Un jugador no debe desviar la atención del equipo contrario durante el juego activo. Causar este tipo de distracción es ilegal.

Un árbitro puede emitir una advertencia por la primera distracción del partido. Infracciones posteriores del mismo equipo en el mismo partido recibirán una penalización más severa. Las distracciones no se limitan a las aquí indicadas; otras acciones también pueden considerarse distracciones a juicio del árbitro.

Los jugadores deben tener sus barras bajo control durante el juego activo. Pueden soltar los mangos, por ejemplo para limpiarse las manos o cambiar de barra, pero siempre de acuerdo con las reglas. Se considera que una barra está bajo control cuando el jugador la sostiene con cualquier parte del brazo desde el codo hasta los dedos.

Regla: Actividad distractora Durante el juego activo, las siguientes acciones pueden considerarse distracción:

- Hacer sonidos (hablar, gritar, etc.)
- Permitir que un dispositivo electrónico emita sonidos
- Movimiento excesivo de manos entre mangos
- Movimiento excesivo de una barra que no forma parte de una jugada
- Movimientos corporales fuera de la jugada (ej. golpear la mesa en disculpa o celebración)
- Contacto con una barra del equipo contrario (choque)

Penalización: Distracción

Regla: Control ilegal de barra Durante el juego activo, un jugador no debe:

- Controlar una barra con partes del cuerpo más allá del codo

- En dobles estándar, controlar una barra fuera de su posición asignada

Penalización: Distracción

Regla: Movimiento indebido Si un jugador tiene posesión activa en una barra, otra barra del mismo equipo no debe golpear la pared ni moverse en exceso.

Penalización: Distracción

Regla: Alejamiento Un jugador con posesión activa no debe soltar ambos mangos y alejarse o inclinarse fuera de la mesa.

Penalización: Distracción

Regla: Transición distractora

- En dobles estándar, no se permite hacer una transición controlada si el jugador o su compañero no están controlando una barra con cada brazo.
- En individuales, no se permite hacer transición controlada con la barra de 3 si el otro brazo no está controlando otra barra.

Penalización: Distracción

Regla: Juego repentino

- En dobles estándar, no se permite realizar una transición controlada dentro del primer segundo después de que cualquier jugador tome un mango.
- En individuales, no se permite realizar una transición controlada en la barra de 3 dentro del primer segundo después de tomar un mango.

Penalización: Distracción

Nota: Soltar brevemente el mango al cambiar de agarre antes de una transición no constituye infracción por juego repentino.

Interpretaciones:

1. Mover la barra receptora al pasar no es distracción salvo que sea excesivo.
2. Girar una barra puede considerarse movimiento excesivo.
3. Un susurro breve de un jugador con posesión activa y bola detenida está permitido.

15.2 Reinicio (Reset)

Interferir con el control del jugador atacante sobre la bola es ilegal. Un reinicio (reset) es cualquier sacudida o golpe por parte del equipo defensor que afecte el control del atacante.

En la primera infracción del juego, el árbitro dice "Reset". No se detiene el juego. El reloj de posesión y el contador de contacto con la pared se reinician.

La secuencia es:

Infracción	Llamado del árbitro	Juego activo
Primera en el juego	"Reset"	Continúa
Siguiente en el juego	"Advertencia"	Continúa
Segunda en el mismo punto	"¡Alto!"	Se detiene – Tiro penal

Regla: Reset Un jugador del equipo defensor no debe sacudir, golpear o hacer vibrar la mesa de forma que afecte el control del atacante.

Penalización:

- Primera vez: Llamado "Reset"
- Segunda vez: "Advertencia"
- Tercera vez en el mismo punto: Tiro penal

Regla: Reset en barra de 5 No se debe impedir con un reset que el atacante complete un pase de la barra de 5 a la de 3.

Penalización: Reset + posesión en barra de 5 para el oponente

Regla: Auto-reset Un jugador con posesión controlada no debe provocar una sacudida para forzar un llamado de reset.

Penalización: Posesión al oponente en barra de 5

Interpretación:

1. El juego continúa tras un reset, así que el defensor debe permanecer atento.

15.3 Sacudida (Jarring)

Es ilegal impedir la posesión del oponente. Una sacudida (jar) incluye cualquier golpe, vibración o choque que impida mantener o conseguir posesión.

Regla: Sacudida (Jar) Un jugador no debe provocar una sacudida que impida al otro equipo mantener o ganar la posesión controlada de la bola.

Penalización:

- Primera y segunda vez en el partido: Reinicio o posesión al oponente en barra de 5
- Reincidencias: Tiro penal

Interpretaciones:

1. Una transición acompañada de un golpe puede ser motivo de infracción por jarring.
2. Cualquier golpe brusco de barra puede considerarse jarring.
3. Si un delantero interfiere con la posesión de su compañero sacudiendo, se considera jarring (no reset).

15.4 Conducta del jugador

Los jugadores deben comportarse de manera ética y respetuosa. El árbitro decide las penalizaciones y su gravedad en caso de violación de conducta.

Reglas y sanciones:

- **Trampa:** Prohibido hacer o intentar trampa → Violación de conducta
- **Insultos:** Prohibido maldecir → A discreción del árbitro; posible tiro penal o violación de conducta
- **Comentarios ofensivos:** Prohibido comentarios inapropiados a otros jugadores o árbitros → Posible tiro penal
- **Entrenamiento externo:** Prohibido recibir ayuda de espectadores salvo en tiempo muerto o entre juegos → Violación de conducta
- **Uso de dispositivos:** No se permite el uso de auriculares, móviles u otros dispositivos salvo en pausas
    - Primera vez: Advertencia
    - Reincidencia: Tiro penal
- **Abuso de la mesa:** No se debe golpear barras o sacudir la mesa, ni siquiera fuera del juego activo → Violación de conducta
- **Agresión:** Prohibido amenazar o actuar con agresividad hacia cualquier persona → Violación de conducta
- **Formato:** Prohibido jugar un formato diferente al del evento → Violación de conducta

15.5 Conducta del espectador

Los espectadores también pueden recibir sanciones por violación de conducta. No deben entrenar ni distraer a los jugadores durante el juego activo.

Regla: Entrenamiento por espectador

- Prohibido influir en el partido transmitiendo información a un jugador, salvo en pausas
- *Penalización:* Violación de conducta

Regla: Distracción por espectador

- Prohibido influir en el partido distrayendo a jugadores o árbitros
- *Penalización:* Violación de conducta; posible expulsión

16. Cambios en la mesa

16.1 Mantenimiento rutinario

Los jugadores pueden limpiar brevemente el campo de juego sin permiso fuera del juego activo, siempre que no usen ninguna sustancia.

Pueden lubricar las barras de su equipo durante los tiempos muertos y entre juegos. Deben usar pipetas o aplicadores de esponja para aplicar lubricante directamente. No se permite rociar lubricante directamente sobre las barras, aunque sí aplicarlo de forma indirecta. El Director del Torneo puede exigir productos específicos y establecer restricciones para su uso.

Un jugador puede usar una sustancia para mejorar el agarre del mango, siempre que se asegure de que no llegue al campo de juego, a las barras ni a la bola.

Donde lo permita el Director del Torneo, los jugadores pueden cambiar los mangos por otros aprobados. Esto debe hacerse durante una pausa y dentro del límite de tiempo correspondiente.

16.2 Mantenimiento de la mesa

Si ocurre una alteración repentina en la mesa o en un componente (como la iluminación), o un objeto extraño entra en el área de juego, debe realizarse el mantenimiento correspondiente.

Para limpiar la mesa pueden usarse productos aprobados, de acuerdo con las especificaciones del fabricante de la mesa y del organizador del evento.

Si los jugadores no pueden resolver el problema, deben solicitar mantenimiento en el escritorio del torneo.

La mesa puede nivelarse durante el preludio. Una vez iniciado el juego activo, un jugador solo puede pedir nivelación durante una pausa. Si ambos equipos están de acuerdo, pueden nivelar la mesa ellos mismos o solicitar mantenimiento en el escritorio del torneo.

Una vez resuelto el problema, el jugador con posesión debe reiniciar el juego. Sin embargo, si la alteración impactó de forma significativa en el desarrollo del punto, este será anulado y se repetirá desde la barra que tenía posesión controlada.

Regla: Solicitud de nivelación Si el equipo contrario no está de acuerdo con nivelar la mesa, el equipo solicitante debe pedir mantenimiento y se le cobrará un tiempo muerto.

Penalización: Tiempo muerto cobrado

Interpretación:

1. Alteraciones repentinas incluyen: una figura rota, pasador, tornillo, resorte o tope defectuoso, una barra doblada, falla en la iluminación de la mesa.

16.3 Modificación ilegal

Está prohibido modificar las características de juego de la mesa o las bolas.

Regla: Modificación de la mesa Un jugador no debe modificar ninguna característica que afecte el juego de la mesa o de la bola.

Penalización: A discreción del árbitro; posible tiro penal o exclusión

Regla: Limitación de barras Un jugador no debe usar ningún objeto o dispositivo que limite el movimiento de una barra.

Penalización: A discreción del árbitro; posible tiro penal

Regla: Contaminación Un jugador no debe permitir que el campo de juego o la bola se contaminen con ninguna sustancia.

Penalización:

- Primera vez en el partido: Advertencia
- Reincidencias: Tiro penal

Regla: Limpieza ilegal Un jugador no debe usar ninguna sustancia (incluyendo saliva o sudor) para limpiar marcas en el campo o la bola.

Penalización:

- Primera vez en el partido: Advertencia
- Reincidencias: Tiro penal

Regla: Sustancia en el mango Al cambiar de lado entre juegos, un jugador no debe dejar ninguna sustancia en los mangos.

Penalización:

- Primera vez: Advertencia y obligación de retirar la sustancia en el tiempo permitido
- Reincidencias: Prohibición de uso de la sustancia

Interpretación:

1. Ejemplos de modificación incluyen: limar una figura, lijar el campo de juego, aplicar sustancias directamente sobre la mesa, la figura o la bola.

2. Ejemplos de contaminantes incluyen: lubricante y sustancias para mejorar el agarre del mango.

17. Tiro penal

Un árbitro puede conceder un tiro penal al equipo no infractor por una violación grave de las reglas; estos casos están identificados explícitamente en las reglas correspondientes. El árbitro también tiene la discreción de otorgar un tiro penal por infracciones flagrantes o intencionales.

El tiro penal consiste en una única posesión desde la barra de 3 del equipo no infractor, que intentará marcar un gol contra un único defensor del equipo infractor.

El jugador que realiza el tiro penal se denomina *lanzador del penalti*, y el que lo defiende es el *defensor*.

En un partido estándar de dobles, un jugador de cada equipo debe abandonar la mesa antes de que se realice el tiro penal. Sin embargo, los jugadores de cada equipo pueden intercambiar posiciones antes de que los jugadores no involucrados se retiren.

La bola se pone en juego con un reinicio desde la barra de 3 por parte del lanzador, y se realiza la transición. Durante el tiro penal se aplican todas las reglas estándar del juego.

El tiro penal concluye si se cumple alguna de las siguientes condiciones:

- El lanzador marca un gol legal, y anota el punto.
- El lanzador comete una infracción sancionada con algo más que una advertencia.
- La transición del lanzador retrocede (va hacia atrás).
- Después de la transición del lanzador:
    - La bola llega a ser alcanzable por la barra de 2 del defensor y luego se vuelve inalcanzable hacia adelante.
    - La bola se detiene completamente.
    - La bola sale de la mesa.

Una vez finalizado el tiro penal, el árbitro puede emitir una advertencia indicando que futuras infracciones del equipo infractor podrían suponer la pérdida del juego o del partido.

Después del tiro penal, los jugadores vuelven a la mesa; en dobles estándar, los equipos pueden volver a intercambiar posiciones.

El juego continúa de la siguiente manera:

- Si se marcó el punto, el equipo infractor realiza un saque desde el centro.
- Si no se marcó, el juego se reanuda desde la ubicación de la infracción o según lo indiquen las reglas.

Regla: Límite de tiros penales Un equipo no puede ser sancionado con más de tres tiros penales en un mismo juego.

Penalización: Pérdida del juego

18. Penalizaciones

Esta sección identifica las penalizaciones por infracciones a las reglas.

Penalización: Continuar En caso de infracción durante el juego activo y que la penalización no sea solo una advertencia, el equipo no infractor puede optar por continuar desde la ubicación actual de la bola, además de recibir la penalización correspondiente.

Penalización: Advertencia Indica que una infracción similar posterior acarreará una sanción más severa.

Penalización: Posesión en barra del portero El equipo no infractor recibe la posesión para un reinicio en cualquier figura de la barra del portero.

Penalización: Posesión en barra de 5 El equipo no infractor recibe la posesión para un reinicio desde la figura central de la barra de 5.

Penalización: Reinicio o posesión en barra de 5 El equipo no infractor puede elegir entre reiniciar desde la ubicación de la infracción o recibir posesión en la barra de 5.

Penalización: Llamado de Reset El árbitro anuncia "¡Reset!", y se reinician el reloj de posesión y el contador de contactos con la pared.

Penalización: Advertencia de Reset El árbitro anuncia "¡Advertencia de Reset!", y se reinician el reloj de posesión y el contador de contactos con la pared.

Penalización: Distracción (primera del partido)

- Si el árbitro la considera leve: Advertencia
- Si el equipo infractor marcó un gol: Gol anulado y posesión en barra de 5 para el oponente
- Otros casos: Reinicio o posesión en barra de 5

Penalización: Distracción (reincidencias en el partido) A discreción del árbitro: Reinicio o posesión en barra de 5, o posible tiro penal.

Penalización: Tiempo muerto cobrado El equipo pierde uno de sus tiempos muertos restantes. Solo podrá usar el tiempo completo si legalmente podría haber solicitado un tiempo muerto en ese momento.

Penalización: Punto otorgado El equipo no infractor recibe un punto. El equipo infractor realiza el saque.

Penalización: Pérdida del juego El equipo infractor pierde el juego.

Penalización: Pérdida del partido El equipo infractor pierde el partido.

Penalización: Violación de conducta A discreción del árbitro y según la gravedad, puede ir desde una advertencia hasta la pérdida del juego o del partido. Puede escalarse al árbitro principal y/o director del torneo, con posibles consecuencias como expulsión del evento o multa.

Penalización: Tiro penal Ver la sección correspondiente a Tiro penal para más detalles.

19. Glosario

Este glosario proporciona definiciones de términos técnicos utilizados en las reglas estándar de juego.

Actuar: Realizar una transición legal con el balón.

Advertencia: Penalización leve que informa que una infracción similar futura será sancionada con mayor severidad.

Apoyo: Jugador en una posición sin posesión activa.

Área de juego: Superficie de juego encerrada por las paredes y los extremos del campo.

Bola detenida: Bola que no se mueve.

Bola en juego: Bola que está en movimiento dentro del área de juego.

Bola fuera: Bola que ha salido completamente del área de juego.

Bola muerta: Bola que está detenida y fuera del alcance de todas las figuras.

Cambio de lado: Acción de los equipos para cambiar de lado de la mesa entre juegos.

Cambio de posición: Intercambio de posiciones entre los dos jugadores de un mismo equipo en dobles.

Choque: Contacto entre una barra de un jugador y una barra del equipo contrario.

Contador de posesión: Reloj o cronómetro que mide la duración de una posesión activa.

Controlado: Cuando el jugador tiene control físico de la barra correspondiente al balón.

Desviar: Alterar la trayectoria del balón sin efectuar una transición.

Distraer: Acción que desvía la atención del equipo contrario, considerado infracción.

Disrupción: Interrupción al juego causada por factores externos o fallos técnicos.

Duración del tiempo muerto: Máximo de 30 segundos por tiempo muerto.

Figura: Uno de los muñecos en una barra de la mesa.

Gol legal: Gol que cumple con todas las reglas y no ha sido precedido por una infracción.

Infraction interrupt: Interrupción causada por la declaración de una infracción.

Interrupción del jugador: Pausa iniciada por un jugador, válida bajo ciertas condiciones.

Jugada controlada: Acción sobre el balón mientras se tiene posesión activa.

Juego activo: Fase en la que el balón está en juego y no hay interrupciones.

Llamado de Reset: Declaración del árbitro que reinicia el contador de posesión y de contactos con la pared.

Manija/Mango: Parte exterior de la barra que el jugador sostiene.

Marcador de tanteo: Dispositivo para llevar el conteo de puntos.

Penalización: Consecuencia impuesta por una infracción a las reglas.

Posesión activa: Cuando un equipo tiene la bola al alcance de una de sus figuras.

Posesión implícita: Posesión asignada para el reinicio tras una interrupción.

Posesión en pausa: Posesión durante una pausa o interrupción del juego.

Posición estándar de dobles: Configuración de juego con un jugador delantero y uno defensor por equipo.

Protocolo de preparación: Secuencia previa al reinicio del juego ("¿Listo?" / "¡Listo!").

Reiniciar: Volver a poner la bola en juego tras una interrupción.

Reinicio desde la barra de 3: Inicio de juego desde la barra de 3 del equipo que tiene posesión.

Reset: Acción que sacude la mesa y afecta el control del balón del oponente.

Reset Warning: Advertencia tras un segundo reset, previa al tiro penal.

Rodamiento/Transición: Acción de mover el balón entre figuras o barras.

Saque/Centro: Reinicio del juego desde el centro de la mesa tras un gol.

Tiempo de posesión: Duración máxima permitida con posesión activa en una barra.

Tiempo muerto: Pausa solicitada por un equipo, limitada a 30 segundos.

Tiro penal: Posesión otorgada a un equipo para intentar marcar un gol sin interferencia del equipo infractor.

Transferencia: Acción de mover el balón entre figuras de la misma barra antes de una transición.

Transición: Movimiento de la bola de una figura a otra con cambio de posesión.

Zona del portero: Área defendida por la barra del portero y figuras cercanas.

Autoría y licencia

Esta traducción fue realizada por Santiago Riera Almagro en 2025 con el objetivo de facilitar el acceso al reglamento oficial ITSF 2024 en lengua castellana.

Este documento se distribuye bajo una licencia libre. Puedes copiarlo, modificarlo, compartirlo o utilizarlo para cualquier propósito, incluyendo fines comerciales, siempre que se respete la autoría original y se indique claramente que es una traducción no oficial.

Nota sobre la traducción

Este documento es una traducción no oficial al castellano del reglamento estándar de juego ITSF 2024, realizada con la ayuda de inteligencia artificial y revisión humana. El objetivo de esta traducción es facilitar la comprensión del reglamento a los jugadores y árbitros hispanohablantes.

Se ha hecho un esfuerzo por mantener la fidelidad al texto original en inglés, respetando tanto la estructura como el contenido. Sin embargo, pueden existir errores, ambigüedades o matices distintos respecto a la versión oficial.

En caso de discrepancia, ambigüedad o interpretación dudosa, prevalece la versión oficial en inglés publicada por la ITSF, disponible en https://www.tablesoccer.org/rules/documents.

Esta traducción debe ser entendida como una herramienta de apoyo para el aprendizaje y difusión del reglamento, no como un documento normativo con validez oficial en competiciones ITSF.